

MODE D'EMPLOI

Table des matières

Noël Noir

Cela fait presque deux ans que Bruce Wayne est revenu à Gotham. Le taux de criminalité a monté en flèche, et la force de police corrompue ne contribue guère à endiguer la vague de violence. Notre héros se bat pour maintenir l'ordre et rendre la justice. Mais il a encore beaucoup à apprendre. Ce n'est pas encore le Chevalier Noir fin et expérimenté que l'on connait, il a du mal à contrôler sa colère et insiste pour tout faire lui-même...

La cible actuelle de Batman est un homme du nom de Roman Sionis (alias Black Mask), un génie du crime qui a pris le contrôle d'une grande partie de la pègre de la ville. Après une longue journée à arpenter la ville, notre héros est de retour au manoir Wayne. C'est la veille de Noël et il a l'intention de passer une soirée tranquille avec Alfred. Mais tout ça est sur le point de changer. Une violente tempête s'est abattue sur Gotham, amenant avec elle plus que le mauvais temps...

BATMAN: ARKHAM ORIGINS

02

System Requirements

Minimum:

OS:32-bit: Windows Vista, Windows 7, Windows 8
Processor: Intel Core 2 Duo, 2.4 GHz | AMD Athlon X2, 2.8 GHz or better
Memory: 2 GB RAM
Graphics: NVIDIA GeForce 8800 GTS | AMD Radeon 3850 or better with 512 MB of VRAM
DirectX®: DirectX® 9.0c
Hard Drive: 20 GB HD space
Other Requirements: Broadband Internet connection
Additional: Windows XP and DirectX® 9.0b and below not supported.

Recommended:

OS: 64-bit: Windows Vista, Windows 7, Windows 8
Processor: Intel Core i5 750, 2.67 GHz | AMD Phenom II X4 965, 3.4GHz or better with 768 MB+ of VRAM (DirectX 11 Compatible)
Memory: 4 GB RAM
Graphics: NVIDIA GeForce GTX 560 | AMD Radeon HD 6950 or better
DirectX®: 11
Hard Drive: 20 GB HD space
Other Requirements: Broadband Internet connection
Additional: Windows XP and DirectX® 9.0b and below not supported.

Ultimate:

OS:64-bit: Windows Vista, Windows 7, Windows 8
Processor: Intel Core i5 750, 2.67 GHz | AMD Phenom II X4 965, 3.4GHz or better
Memory: 8 GB RAM
Graphics: NVIDIA GeForce GTX 780
DirectX®: 11
Hard Drive: 20 GB HD space
Other Requirements: Broadband Internet connection
Additional: Windows XP and below not supported.

Commandes

Déplacements	W / A / S / D
Regarder autour	souris
Courir	ESPACE (maintenir)
Esquiver	W / A / S/ D + ESPACE, ESPACE
Frapper	clic gauche
Coup de cape	clic avec le bouton du milieu
Contrer	clic droit
Vision de détective	X
Grappin	F
Viser avec le gadget	clic droit (maintenir)
Batarang rapide	1 (appuyer)
S'accroupir	CTRLG
Utiliser le gadget	clic gauche
Sélectionner le gadget	roulette de la souris
WayneTech	TAB
Pause	ECHAP
Zoomer	Z

BATMAN: ARKHAM ORIGINS

JOUER AU JEU

ÉCRAN DE JEU



1. XP : La barre verte dans le coin supérieur gauche affiche le niveau actuel d'expérience (XP) de Batman. Batman peut acquérir de l'XP en éliminant des criminels. Quand la barre verte est remplie, il peut alors acheter une amélioration via WayneTech.

2. Santé/Armure : La barre bleue sous la jauge d'XP indique la santé de Batman. Vous pouvez acheter des améliorations pour la Batsuit depuis le menu WayneTech pour la rendre plus résistante aux attaques de mêlée ou aux coups de feu.

3. Boussole : La boussole se trouve en haut de l'écran. Des repères y apparaissent, indiquant ainsi à Batman dans quelle direction il doit aller pour atteindre son objectif.

4. GADGETS : L'arsenal de Batman est affiché dans le coin inférieur gauche de l'écran. Progressez dans l'histoire pour débloquer des gadgets supplémentaires.

5. RÉTICULE : Le réticule de visée apparaît chaque fois que Batman se trouve près d'un rebord où il peut accrocher son grappin ou lorsqu'il vise manuellement avec un gadget.

COMBAT



Pour survivre la nuit, Batman doit faire appel à tout ce qu'il a appris et utiliser son instinct affûté pour vaincre ses ennemis. Effectuez un clic gauche pour frapper.

CONTRER LES ATTAQUES

Lorsqu'un ennemi s'apprête à attaquer Batman, une icône représentant un éclair apparaît au-dessus de sa tête. Avant que l'icône ne disparaisse, faites un clic droit pour contrer l'attaque.

ÉTOURDIR

Effectuez un clic avec le bouton du milieu de la souris pour étourdir un ennemi avec votre cape. Lorsqu'ils sont étourdis, Batman peut asséner une raclée, une attaque aérienne ou effectuer une manœuvre d'évasion rapide à l'aide du grappin. Certains ennemis doivent être étourdis avant de pouvoir les attaquer.

GADGETS RAPIDES

Batarang rapide	1 (appuyer 2 fois)
Bat-griffe rapide	2 (appuyer 2 fois)
Gel explosif rapide	3 (appuyer 2 fois)
Détonateur à concussion rapide	- (appuyer 2 fois)
Grenade collante rapide	5 (appuyer 2 fois)

Esquiver

Batman peut sauter au-dessus des ennemis ou s'éloigner des attaques en appuyant sur ESPACE ESPACE.

Combos

Pour créer un combo, enchaînez des coups, des contres, des gadgets, des étourdissements et des manœuvres d'évasion sans prendre ni rater de coup. Les combos multiplient la quantité d'expérience que Batman reçoit après un combat. Le multiplicateur actuel est affiché sous la barre de santé de Batman. Si Batman est attaqué ou prend trop de temps pour asséner le prochain coup, le multiplicateur disparaît.

Vision de détective

Appuyez sur X pour activer la vision de détective à tout instant. La vision de détective donne à Batman une autre vue



de son entourage, lui permettant de repérer les ennemis, les cachettes et les faiblesses structurelles aux alentours.

Les cachettes, telles que les gargouilles et les grilles, et tout autre objet intéressant, comme les caméras de sécurité et les portes, apparaissent en orange. Les ennemis équipés d'armes apparaissent également en orange, tandis que les ennemis non armés apparaissent en bleu. Les murs ayant une structure instable que Batman peut percer ou détruire apparaissent translucides avec une icône « explosion » au-dessus d'eux.

Quand il utilise la vision de détective, Batman reçoit également des renseignements tactiques sur les ennemis et les objets, par exemple les armes ou le matériel d'un ennemi ou la fonction spécifique d'un panneau de contrôle, comme pour les systèmes de sécurité ou les verrous de porte.

Analyse

En maintenant le bouton X enfoncé dans certaines situations, Batman peut analyser la zone pour trouver des indices. Utilisez cet outil pour analyser les preuves ou marquer des packs de données énigmatiques hors de portée à récupérer plus tard.

Scènes de crime

Le GCPD a mis en place des scènes de crime pour enquêter sur des morts suspectes dans les rues de Gotham City. Batman peut résoudre ces crimes en cherchant des indices dans la zone et recréer la suite d'événements en maintenant le bouton ESPACE enfoncé. Faites un clic gauche tout en maintenant appuyé pour revenir en arrière, ou faites un clic droit et maintenez appuyé pour avancer au travers de ces reconstructions et pour revoir les scènes de crime afin de trouver des indices essentiels à l'enquête.



PRÉDATEUR INVISIBLE

Pendant son absence, Batman s'est entraîné à chasser dans l'ombre et à terroriser les criminels de Gotham City. Ce soir, ces techniques et ces outils seront mis à l'épreuve.



POINTS D'OBSERVATION

Les gargouilles qui veillent sur Gotham permettent à Batman de surveiller ses ennemis sans se faire repérer. Combiné à la vision de détective, ces points d'observation haut perchés vous permettent de planifier la meilleure façon de vous débarrasser des ennemis.



AVERTISSEMENT : certains ennemis disposent de scanners thermiques leur permettant de détecter la présence de Batman en hauteur.

COUVERTURE EN COIN/ ÉLIMINATION EN COIN

Lorsqu'il est dissimulé en couverture en coin, Batman peut éliminer par surprise n'importe quel ennemi qui s'approche et qui ne l'a pas détecté, quand ils sont à proximité. Tout en étant accroupi, appuyez sur ESPACE pour vous mettre à couvert et faites un clic droit pour effectuer l'élimination lorsque la cible est à portée.



ÉLIMINATION SILENCIEUSE

Pour assommer un ennemi sans alerter les adversaires voisins, maintenez le bouton CTRLG enfoncé pour vous accroupir et vous faufiler derrière la cible. Une fois en position, effectuez un clic droit pour démarrer une élimination.



Élimination instantanée

Pendant une élimination silencieuse, Batman peut rendre instantanément un ennemi inconscient en cliquant sur le bouton gauche de la souris. Toutefois, ce mouvement est bruyant et attirera les ennemis proches.

Double élimination

Déplacez-vous en silence derrière deux ennemis et effectuez un clic droit pour asséner un coup brise crânes qui les assommera tous les deux en même temps.

Élimination inversée

Si Batman est perché sur une gargouille et qu'un ennemi se trouve en dessous, suspendez-vous à la gargouille et effectuez un clic droit pour lui tendre une embuscade. Notez que ce mouvement n'est pas silencieux et qu'il attirera les ennemis proches. Soyez prêt à bouger!



Élimination avec une grille

Si un ennemi passe non loin d'une grille sous laquelle Batman est caché, faites un clic droit pour bondir et l'assommer en le frappant. Ce mouvement est bruyant et fera venir les autres ennemis qui inspecteront la grille.

Élimination sur rebord

Lorsque vous êtes suspendu à un rebord, effectuez un clic droit pour saisir un ennemi sur la passerelle supérieure et le faire tomber par-dessus le bord. Ce mouvement est bruyant et attirera les ennemis proches.



Élimination suspendue

Lorsque Batman est debout sur une corniche ou perché sur une rambarde directement au-dessus d'un ennemi, il peut tomber et utiliser ses jambes pour étouffer en silence l'ennemi jusqu'à ce qu'il perde connaissance.

Élimination depuis une fenêtre/mur en bois

Quand Batman se trouve à l'opposé d'un ennemi de l'autre côté d'une fenêtre ou d'un mur affaibli, il peut passer à travers et assommer instantanément son adversaire. Ce mouvement provoque beaucoup de bruit et attirera les ennemis proches.

BATMAN: ARKHAM ORIGINS



CONSEIL : seules l'élimination silencieuse, élimination en coin et élimination suspendue à un rebord n'attirent pas l'attention des ennemis. Préparez-vous à bouger rapidement lorsque vous utilisez un autre type d'élimination.

DÉPLACEMENTS



Utilisez les touches W/A/S/D pour déplacer Batman dans l'environnement. Laissez la touche ESPACE enfoncée lors de déplacements pour faire courir Batman. Lorsqu'il court, Batman saute et grimpe automatiquement au-dessus des obstacles.

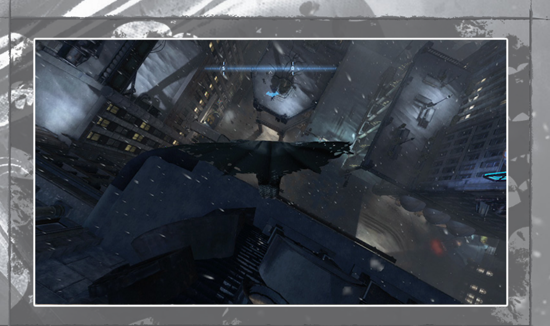
Planer

La cape de Batman est spécifiquement conçue pour lui permettre de planer dans les airs sur de longues distances. Lorsque vous êtes dans les airs, maintenez la touche ESPACE enfoncée pour déployer la cape de Batman et utilisez la souris pour guider sa descente.



Boulet de canon

Utilisez la souris pour viser vers le bas tout en planant afin de faire Boulet de canon Batman tout droit vers le bas, puis tirez vers le haut pour obtenir un gain en vitesse et en hauteur. Utilisez cette option pour planer sur de plus longues distances ou pour surprendre des ennemis avec un plaquage brutal.



BATMAN: ARKHAM ORIGINS

Bat-grappin

Le Bat-grappin de Batman est un outil essentiel pour se déplacer rapidement. Il suffit d'appuyer sur F et Batman lancera instantanément le Bat-grappin et grimpera sur le rebord le plus proche. Appuyez sur CTRLG à tout moment lorsque le grappin est déployé pour dégager le crochet. Le Bat-grappin peut être amélioré pour augmenter la vitesse de la ligne du grappin et lancer Batman haut dans les airs. En combinant avec les accélérations du plongeon et les planages, Batman peut couvrir de longues distances sans jamais toucher le sol



Glisser

Tout en courant, appuyez sur CTRLG et Batman effectuera un coup en glissant. Les glissades peuvent être utilisées pour se faufiler dans de petits espaces, pour détruire instantanément les grilles d'aération ou pour démarrer un combat.



Attaque tombée

Quand Batman est situé au-dessus d'un ennemi, il peut effectuer une attaque tombée si un symbole de chauve-souris apparaît au-dessus de sa tête. Effectuez un clic gauche lorsque le symbole apparaît pour tomber sur un ennemi.



Coup de pied en planant

Lorsqu'il plane ou qu'il est perché sur un point d'observation, Batman peut déclencher un coup de pied en planant sur n'importe quel ennemi à portée. Lorsque le symbole de chauve-souris apparaît au-dessus de la tête d'un ennemi, effectuez un clic gauche pour que Batman se mette automatiquement à planer et à attaquer.



BATMAN: ARKHAM ORIGINS

Gadgets



Batman est bien connu pour son arsenal de technologies de lutte contre la criminalité. La bonne utilisation des gadgets de Batman est cruciale pour la survie de nuit. Il commence l'aventure avec un petit nombre de gadgets, mais peut en acquérir davantage en battant certains ennemis, en accomplissant des missions secondaires et en achetant des améliorations chez WayneTech. Les gadgets peuvent être sélectionnés avec la molette de la souris.

Batarang

L'arme emblématique de Batman peut être utilisée pour étourdir les ennemis ou frapper des objets hors de portée. Faites un clic droit et maintenez appuyé pour viser, puis faites un clic gauche pour lancer le Batarang. Vous pouvez également appuyer sur la touche 1 pour lancer rapidement un Batarang.

Jusqu'à trois Batarangs peuvent être lancés à la suite.



Batarang télécommandé



Le Batarang télécommandé est utile pour frapper des commutateurs et des objets hors de portée. Batman peut contrôler la vitesse et la direction du Batarang pendant qu'il vole dans les airs. Il peut également être amélioré pour déclencher un Batarang préprogrammé qui fera une boucle sur lui-même et viendra frapper un ennemi par-derrière.

Vol horizontal auto	clic avec le bouton du milieu
Freiner	clic droit
Accélérer	clic gauche
Demi-tour	clic gauche + clic droit

Batgriffe



La Batgriffe est principalement utilisée pour interagir avec des objets hors de portée et les ramener vers Batman. Faites un clic droit et maintenez appuyé pour viser, puis faites un clic gauche pour lancer la Batgriffe. La Batgriffe peut être améliorée afin de désarmer les ennemis portant des pistolets.

Gel explosif

Le gel explosif de Batman est utilisé pour neutraliser les ennemis temporairement ou pour détruire des objets dont la structure est affaiblie. Faites un clic droit et maintenez pour viser puis effectuez un clic gauche pour placer une charge de gel explosif.



Pour faire exploser le gel, effectuez un clic sur le bouton du milieu tout en maintenant le bouton droit enfoncé. Jusqu'à trois charges peuvent être placées avant de faire exploser.

Séquenceur cryptographique

Le séquenceur cryptographique est très pratique lorsque Batman a besoin de déchiffrer une fréquence radio sécurisée, pirater une console de sécurité ou briser un verrou électronique. Faites un clic droit et maintenez enfoncé pour viser, effectuez un clic gauche pour déployer l'outil, puis utilisez les touches A/D et clic gauche/clic droit pour interagir avec l'appareil.



Balle fumigène

Les balles fumigènes permettent de libérer dans la zone une fumée qui désoriente. La fumée peut être utilisée en défense, pour permettre à Batman de fuir lorsqu'on lui tire dessus, ou pour l'attaque en semant la confusion parmi les ennemis. Faites un clic droit et maintenez enfoncé pour viser, effectuez un clic gauche pour jeter une balle fumigène ou appuyez sur la touche 6 pour faire tomber une balle au pied de Batman.



BATMAN: ARKHAM ORIGINS

Griffe télécommandée

La griffe télécommandée peut servir à créer de nouveaux chemins à emprunter. Faites un clic droit tout en maintenant enfoncé pour viser, puis effectuez un clic gauche pour déployer automatiquement une corde raide entre deux points d'ancrage ou effectuez un clic avec le bouton du milieu pour sélectionner la 2e cible. La griffe télécommandée peut également être utilisée pour attacher deux ennemis ensemble ou projeter un objet vers un ennemi.

La griffe télécommandée peut être améliorée pour permettre à Batman d'effectuer des éliminations en marchant ou en glissant sur une tyrolienne le long de la corde raide. Elle peut être améliorée davantage pour permettre à Batman de suspendre des ennemis à un point d'observation. La capacité de la corde raide est limitée, mais elle peut être augmentée par l'intermédiaire des améliorations.

Détonateur à concussion

Ce gadget peut être utilisé pour désorienter temporairement des ennemis. Appuyez deux fois sur - pour utiliser le détonateur à concussion. Il explosera après un court instant et étourdira toute personne prise dans l'explosion.

Ce gadget peut être amélioré pour augmenter la durée de l'étourdissement et la zone d'effet.

Grenade collante

Ce gadget permet d'immobiliser un ennemi. De plus, la composition chimique unique de la grenade collante permet de l'utiliser pour créer une plate-forme temporaire qui flotte sur l'eau. Faites un clic droit tout en maintenant enfoncé pour viser et faites un clic gauche pour lancer une grenade.

Ce gadget peut être amélioré pour créer des particules de colle. Cela permet de piéger plusieurs ennemis en même temps. Faites un clic droit tout en maintenant enfoncé pour viser avec la grenade collante, faites un clic gauche tout en maintenant enfoncé pour basculer en mode particules puis faite un clic gauche pour jeter une grenade à particules.

Les deux versions de la grenade collante peuvent être encore améliorées, ce qui permet de les utiliser comme mines de proximité lorsqu'elles sont lancées en cliquant avec le bouton du milieu au lieu du bouton gauche.

Brouilleur

Le brouilleur peut être utilisé pour désactiver à distance les armes à feu, les brouilleurs de signaux et les mallettes à pistolets. Faites un clic droit tout en maintenant enfoncé pour viser et faites un clic gauche tout en maintenant enfoncé pour désactiver le périphérique cible. Il peut être utilisé jusqu'à deux fois avant de nécessiter une recharge.

Ce gadget peut être amélioré pour désactiver les mines ainsi que les systèmes de diffusion publique dans les salles du prédateur.



Gants électriques

Les gants électriques peuvent être utilisés pour fournir de l'électricité aux générateurs non alimentés et à d'autres dispositifs, afin d'ouvrir de nouvelles zones pour Batman. Lorsque vous y êtes invité, appuyez sur ESPACE pour charger un appareil. Ils permettent également d'administrer un choc non mortel aux ennemis. Lorsque vous y êtes invité pendant un combat, faites un clic droit + un clic gauche pour activer les gants et faites un clic gauche pour infliger une charge électrifiée.

BATMAN: ARKHAM ORIGINS

BAT-ORDINATEUR

Appuyez sur TAB à tout moment pour accéder au Bat-ordinateur. À cet endroit, Batman peut définir des marqueurs, examiner les dossiers sur les personnages ou accéder à WayneTech pour acheter de nouvelles améliorations de gadgets et de nouvelles compétences. Appuyez sur Q/E pour basculer entre les cinq fonctions principales du Bat-ordinateur.



Système de carte

Grâce à une technologie satellite sophistiquée, Batman a accès à l'intégralité de Gotham City. Batman est en mesure de voir les marqueurs de ses objectifs ou missions secondaires actuels et il peut définir des marqueurs personnalisés.

Sélectionnez une région sur la carte et appuyez sur RETOUR ARRIÈRE pour définir un marqueur personnalisé. Un marqueur blanc apparaît sur la boussole de Batman pour guider son chemin et le Bat-signal apparaît dans le ciel de Gotham City au-dessus de l'emplacement du marqueur personnalisé.'

Traque

Batman peut accéder ici aux derniers renseignements sur les missions facultatives présentes dans tout Gotham City. Elles sont organisées en fonction des responsables des différentes opérations criminelles que Batman doit traquer.

Chaque dossier de traque fera apparaître une carte montrant l'intégralité des objectifs connus que Batman a découvert jusqu'à présent. Lorsqu'un objectif connu est en surbrillance, appuyez sur RETOUR ARRIÈRE pour en faire votre objectif actuel en y associant un marqueur.

Système Chevalier noir

Cherchant toujours à s'améliorer, Batman a créé un programme d'auto-évaluation qui mesure sa performance dans 4 domaines clés. Terminez ces défis pour débloquer les différentes améliorations dans l'arborescence WayneTech. Terminez TOUS les défis pour débloquer un nouveau costume à utiliser dans la Nouvelle partie Plus.



WayneTech

Dans l'interface WayneTech, Batman peut utiliser l'expérience gagnée au combat pour acheter de nouvelles compétences ou des améliorations de gadget. Chaque barre pleine d'expérience gagnée permet à Batman d'acheter un article de WayneTech.



Les éléments de l'arborescence WayneTech peuvent être débloqués en remplissant les défis dans le Système Chevalier noir, en acquérant de nouveaux gadgets et en progressant dans le jeu.

Base de données

La base de données est l'endroit où Batman conserve des notes personnelles sur les crimes, les criminels et les enquêtes réalisées jusqu'à présent. Accédez à cette page pour en savoir plus sur l'univers de Gotham City.

MENU PRINCIPAL



Nouvelle histoire/Continuer l'histoire

Démarrer une nouvelle partie de Batman : Arkham Origins à partir du début ou continuer une histoire à partir du dernier point de contrôle sauvegardé.

ASTUCE : Batman: Arkham Origins enregistre automatiquement votre progression à certains points de contrôle. Lorsque l'icône de sauvegarde automatique s'affiche sur votre écran, n'éteignez pas le système ou n'éjectez pas le disque.

Statistiques

Consultez les différentes statistiques et suivez votre progression globale dans le jeu.

Mode Défi

Relevez les défis imaginés par Batman pour tester ses capacités. Des défis supplémentaires sont débloqués lorsque vous progressez dans l'histoire.

DÉFIS CLASSÉS : Relevez les défis de Batman sans modifier de paramètres.

DÉFIS PERSONNALISÉS : Sélectionnez une carte et modifiez divers paramètres pour créer un défi personnalisé.

CAMPAGNES : Relevez de nombreux défis à la force de vos poings. Choisissez judicieusement les modificateurs à utiliser pour chaque carte. Votre seule obligation consiste à les avoir utilisés tous à la fin de la campagne.

ENTRAÎNEMENT COMBAT : Suivez un entraînement axé sur l'apprentissage des techniques de pointe.

Synopsis

Passer en revue votre progression dans l'histoire sauvegarde votre progression actuelle.

BATMAN: ARKHAM ORIGINS

Trophées personnages

Visualisez des modèles en 3D des personnages débloqués en progressant à travers le jeu.

Options

Ajustez les paramètres de jeu et affichez les commandes. Veuillez consulter la section Options du manuel pour plus de détails.

Nouvelle partie Plus

Commencez une nouvelle partie avec toutes les améliorations gagnées dans votre première partie de Batman : Arkham Origins. Les ennemis apparaissent dans des configurations différentes et la difficulté globale est augmentée. Vous devez terminer l'histoire principale au moins une fois avec la difficulté Normale ou Difficile pour débloquer cette option.

Je suis la nuit

POUR LES JOUEURS HARDCORE UNIQUEMENT. Démarrez une nouvelle partie avec les améliorations gagnées lors de votre partie précédente de Batman : Arkham Origins. Cependant, cette fois, LA MORT EST PERMANENTE. Vous devez terminer l'histoire principale en Nouvelle partie Plus pour débloquer cette option. Êtes-vous prêt à relever le défi?

Galerie

Visualisez des images conceptuelles sur l'environnement les personnages. Elles peuvent être déverrouillées en progressant dans le jeu.

WBID

Warner Bros. (WB) ID fournit un accès instantané et personnalisé aux sites Web et applications WB pour que vous puissiez passer plus de temps à les utiliser et moins de temps à essayer d'y accéder.

Inscrivez-vous à WBID avec une adresse de courriel valide pour débloquer le contenu exclusif à utiliser dans le jeu!

Pour en savoir plus sur WBID, visitez la page http://wbid.warnerbros.com

En ligne

Sélectionnez cette option pour lancer le Prédateur invisible en ligne. Reportez-vous à la section Prédateur invisible en ligne pour plus de détails.

Boutique en jeu

Visualisez et achetez du contenu à télécharger dans la boutique en jeu d'Arkham Origins.

Crédits

Affichez les crédits de Batman : Arkham Origins.



Options de jeu

INVERSER LA VUE : Sélectionnez cette option pour inverser les commandes tout en déplaçant la caméra de haut en bas.

INVERSER LA ROTATION : Sélectionnez cette option pour inverser les commandes tout en faisant pivoter la caméra.

INVERSER LES COMMANDES DE VOL : Inverser les commandes lorsque Batman plane.

BATMAN: ARKHAM ORIGINS

INVERSER LES COMMANDES DE VOL DU BATARANG : Inverser les commandes lors du pilotage du Batarang télécommandé.

ASSISTANCE CAMÉRA : Sélectionnez cette option si vous souhaitez utiliser la fonction d'assistance caméra.

ASTUCES : Activer ou désactiver les conseils dans le jeu.

VIBRATION : Activer/désactiver les vibrations du contrôleur.

LUMINOSITÉ : Régler la luminosité du jeu.

OPTIONS AUDIO

SOUS-TITRES : Sélectionnez cette option si vous souhaitez afficher les sous-titres dans le jeu.

VOLUME DES EFFETS SONORES : Régler le volume des effets sonores.

VOLUME DE LA MUSIQUE : Régler le volume de la musique de Batman : Arkham Origins.

VOLUME DES DIALOGUES : Ajuster le volume de tous les dialogues dans le jeu.

MENU PAUSE



Appuyez sur la touche ECHAP à tout moment pendant le jeu pour accéder au menu pause.

Reprendre

Revenir au jeu en cours.

Options de jeu

Régler la jouabilité et la luminosité.

Options audio

Régler les paramètres de volume et de sous-titre.

Commandes

Consulter les commandes de base du jeu.

Redémarrer

Reprendre le jeu depuis le dernier point de contrôle sauvegardé.

Quitter

Quitter le jeu et revenir au menu principal.

Toute progression non sauvegardée sera perdue.

BATMAN: ARKHAM ORIGINS

PRÉDATEUR INVISIBLE EN LIGNE

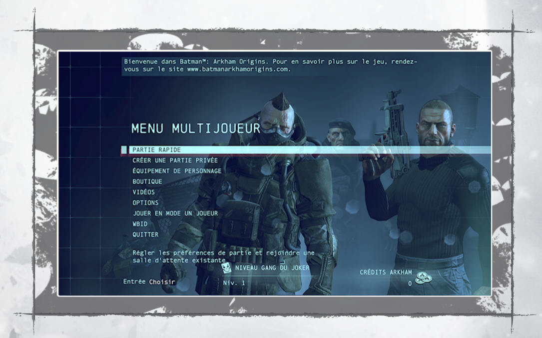
Pour la première fois dans un jeu Arkham, Batman : Arkham Origins dispose d'un mode en ligne qui vous permet de jouer contre d'autres joueurs en incarnant Batman, Robin, des voyous d'élite, le Joker ou Bane. Et cette fois-ci, Batman et Robin doivent faire face à des adversaires encore plus coriaces. Les voyous d'élite ne sont pas juste des punks de rue, ce sont des professionnels impitoyables, durs, intelligents, armés jusqu'aux dents et équipés de tout une armada d'équipements tactiques spéciaux.

Les voyous d'élite doivent éliminer et en finir avec les autres gangs pour gagner, tout en repoussant Batman et Robin. Les héros devront essayer de les intimider suffisamment en utilisant différentes éliminations sans se faire prendre. Le Joker et Bane voudront entrer personnellement dans la danse et le premier joueur à les accepter pourra utiliser leur pouvoir.

ENTRER DANS UN MATCH

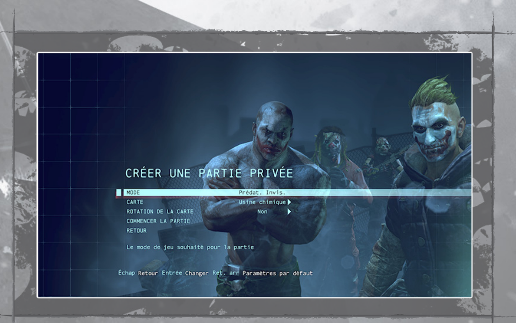
Rejoindre un match (MATCH rapide):

Sélectionnez cette option pour trouver une partie, ou créez un nouveau vestibule si aucune partie n'est disponible.



Créer un match privé (CRÉER UNE PARTIE PRIVÉE)

Créez un vestibule multijoueurs personnalisé où seuls les amis peuvent être invités, avec la possibilité de définir la carte et d'activer ou de désactiver la rotation de la carte.



Interface



1. Armes et munitions
Affiche les armes, les munitions et les grenades à fragmentation dont vous disposez.

2. Gadgets
Affiche les capacités actuellement disponibles et les temps de recharge.

3. Icônes de point de contrôle
Indique la direction et la distance vous séparant des points de contrôle actifs.

4. Jauge d'intimidation
Affiche la progression de Batman et Robin.

5. Icône de cachette de munitions
Indique la direction et la distance vous séparant de la caisse de munitions la plus proche.

6. Compte à rebours
Indique le temps restant

7. Icônes de l'équipe d'élite
Indique le nombre de joueurs en vie dans chaque équipe et le nombre de renforts restants.

8. Avis de décès
Affiche les membres d'élite tués et les héros neutralisés.

9. Barre d'énergie
Indique l'énergie restante.

10. Icône de grenade
Indique les grenades à fragmentations lancées par l'ennemi.

11. Icône de dommages directionnels
Indique la direction des tirs ennemis.

12. Porte d'entrée des super vilains
Montre la direction et la distance vous séparant du point d'entrée des super vilains jouables.

Jouer en tant qu'élites

Les élites utilisent des tactiques et commandes légèrement différentes à celles d'une partie avec Batman. Pour les commandes de Batman, veuillez consulter la section précédente.



BATMAN: ARKHAM ORIGINS

Charge

Appuyez ou maintenez enfoncé la barre ESPACE pour courir en chargeant sur de courtes distances. Votre charge s'arrêtera dès que vous relâchez la barre ESPACE. Vous devez attendre un certain temps avant de pouvoir charger à nouveau.

Couverture



Appuyez sur CTRLG pour passer en mode couverture, faites un clic droit pour vous pencher ou vous relever et un clic gauche pour faire feu depuis votre couverture. Vous pouvez charger en mode couverture en sprintant et en appuyant sur CTRLG.



Vision assistée

Appuyez sur X pour activer la vision assistée. La vision améliorée peut repérer les héros et les autres gangs. ATTENTION : après un certain temps, la batterie doit se recharger entièrement avant de pouvoir utiliser à nouveau la vision assistée.

Capacités du gang du Joker

1. Maniement double vous permet d'être équipé et de tirer avec deux flingues, style akimbo, pour avoir une puissance de feu importante.

2. Surprise, t'es mort! vous permet de déposer un paquet piégé fourni par le Clown prince du crime en personne. Quel est l'effet sur l'ennemi? C'est une surprise. Mais pas une bonne.

3. Mini dirigeable piégé vous permet de piloter un mini dirigeable piégé' explosif modèle réduit radio-télécommandé. Le dirigeable explosera si vous appuyez sur la touche ESPACE, s'il prend trop de dégâts infligés par l'ennemi ou s'il touche un ennemi ou tout autre élément sur la carte.

Capacités du gang Bane

1. Impulsion ultrasonique émet une onde de choc sonique qui étourdit temporairement les joueurs ennemis pris dans son rayon.

2. UAV vous permet de déployer un drone UAV piloté à distance. Vous pouvez faire voler l'engin sur la carte pour attaquer vos ennemis, mais il s'autodétruira après un délai défini, ou s'il est touché par un tir ennemi.

3. La **fléchette tactique** se colle à n'importe quelle surface puis se déploie comme une mine qui explose si un joueur ennemi passe près d'elle; elle arrose aussi tout joueur ennemi à proximité avec des balises de suivi. Elles vous permettront de suivre la position des ennemis sur le champ de bataille, même à travers les murs.

BATMAN: ARKHAM ORIGINS

JOUER EN TANT QUE SUPER-VILAINS

Entrez dans le combat en tant que Clown prince du crime, le Joker ou le briseur de chauve-souris en personne, Bane.



Entrez dans le combat en tant que Clown prince du crime, l'ennemi le plus intime de Batman : le Joker. Le Joker est mortel aussi bien de loin que de près et se joue comme un personnage élite.

As de pique

L'arme principale du Joker est incroyablement puissante et précise et peut vaincre des ennemis d'un seul coup.

Roi de cœur

L'arme secondaire du Joker déchaîne une salve d'obus explosifs.

Buzzer de main

Les attaques au corps à corps du Joker comprennent son buzzer de main paralysant qui lui permet d'exécuter directement ses ennemis.



Entrez sur le champ de bataille sous la forme de l'ennemi le plus redoutable de Batman, le briseur de chauve-souris en personne : Bane. Bane est très mobile et se joue comme un personnage de héros.

Écrasement au sol

L'attaque au corps à corps de Bane peut assommer plusieurs personnages autour de lui.

Lancer/Frapper

Équivalent à une élimination pour Bane, cela lui permet de ramasser un voyou ennemi et de le lancer, ou bien de déclencher une action spéciale si utilisée contre un héros. Lancer un ennemi d'élite assommera tout autre ennemi touché.

Lance-roquettes

Bane peut également tirer avec un lance-roquettes.

BATMAN: ARKHAM ORIGINS

PERSONNALISATION



Les joueurs peuvent définir des panoplies qui leur permettent de changer rapidement d'armes, de capacités et d'apparence dans le vestibule entre chaque tour. Ils peuvent sélectionner une peau s'ils jouent en tant que Batman ou Robin et peuvent définir jusqu'à 5 configurations de panoplies au niveau maximal général s'ils jouent en tant qu'élite dans les gangs du Joker ou de Bane. Les équipements des élites d'un gang permettent aux joueurs de choisir une arme, deux capacités de faction et un ensemble complet de vêtements.

MARCHÉ NOIR DU PINGOUIN



Lorsque les joueurs gagnent de l'expérience dans le jeu, ils gagnent également des crédits ARKHAM qu'ils peuvent ensuite utiliser dans le marché noir du Pingouin. Les crédits ARKHAM peuvent également être achetés par les joueurs à l'aide des points du joueur.

Des contenants Cobblepot de différentes tailles sont disponibles et renferment une sélection aléatoire de consommables et d'articles d'habillement de gang à utiliser à chaque tour qui ne sont pas disponibles avec l'expérience de la Faction.

OPTIONS EN LIGNE

COMMANDES DES ÉLITES

Ajuster les schémas de commandes et les options des élites.

PROGRESSION

Plus vous jouez, plus vos personnages gagnent en puissance et en flexibilité. Cela se reflète au niveau global et par faction de méchants.

EXPÉRIENCE GLOBALE

L'expérience s'accumule au niveau du compte, peu importe la faction jouée. Ce type d'expérience déverrouille les gadgets des héros et leurs améliorations, les peaux de héros, les emplacements de panoplies et les améliorations de vision améliorée lors d'une partie en tant qu'élite. La compétence des armes est également suivie au niveau du compte. Les joueurs peuvent donc améliorer les armes qu'ils préfèrent utiliser, peu importe le gang joué.

EXPÉRIENCE DE LA FACTION

Lors d'une partie en tant qu'élite, les joueurs obtiennent également de l'expérience pour le gang qu'ils jouent. Cela permet de débloquer les capacités du gang mentionnées ci-dessus, ainsi que des articles d'habillement sur le thème de la faction qui montre le dévouement du joueur pour ce super-vilain en particulier.

BATMAN: ARKHAM ORIGINS

Classement Arkham en ligne

Le classement Arkham en ligne d'un joueur représente son temps passé et son investissement dans le mode multijoueurs d'Arkham Origins.

Le classement Arkham en ligne est composé des niveaux gagnés pour toutes les factions et des bonus obtenus pour le Prestige (détaillé ci-dessous). Un nouveau profil commence avec un classement en ligne Arkham égal à 1.

Quand un joueur atteint le niveau le plus élevé avec toutes les factions, une option apparaît dans l'interface de personnalisation lui permettant d'obtenir du Prestige. S'il décide de le faire, toutes les factions sont réinitialisées à 1 et un bonus de 50 s'applique au classement Arkham en ligne. Toute progression est réinitialisée, mais les configurations de panoplies débloquées sont enregistrées même si elles sont à nouveau bloquées. Les joueurs qui ont paramétré différentes panoplies et qui prennent du prestige disposent de ces mêmes configurations quand ils atteignent le niveau de compte nécessaire à nouveau.

Contrat de licence du logiciel

Le présent Contrat de licence utilisateur final (« Contrat ») est un contrat légal conclu entre vous et WB Games Inc., entreprise dûment constituée conformément aux lois de l'État de Washington, dont le siège se trouve 12131 113th Avenue NE, Suite 300, Kirkland, WA, États-Unis (« WB Games »). Il régit le produit de loisir interactif, y compris le logiciel ci-joint, les supports associés et tout matériel imprimé (collectivement, le « Produit »). En installant le Produit, en y accédant, en y jouant ou en l'utilisant de quelque façon que ce soit, vous acceptez de vous soumettre aux conditions de ce Contrat. Vous ne devez pas installer ce Produit, ni y accéder, y jouer ou l'utiliser de quelque façon que ce soit si vous n'acceptez pas l'intégralité des conditions du présent Contrat.

Licence du logiciel

WB Games vous octroie le droit et la licence non exclusifs, non transférables, révocables et limités d'utiliser un exemplaire de ce Produit uniquement et exclusivement à des fins d'utilisation personnelle. WB Games se réserve tous les droits non spécifiquement octroyés en vertu du présent Contrat. Ce Produit est cédé sous licence et non vendu. Votre licence ne vous confère aucun titre ou propriété sur ce Produit et ne saurait être interprétée comme une vente de quelque droit que ce soit concernant le Produit. Le Produit contient des logiciels de polices de caractères sous licences appartenant à des tiers. Ces logiciels de polices de caractères doivent être utilisés uniquement avec le Produit et ne doivent en aucun cas être extraits du Produit. Tout droit, titre et intérêt sur et pour le présent Produit ainsi que sur tous les exemplaires (y compris, mais sans s'y limiter, un ou tous les titres, codes machines, technologies, thèmes, objets, personnages, noms de personnage, histoires, dialogues, accroches, emplacements, concepts, travail artistique, musique, etc.) est détenu par WB Games ou ses concédants de licence. Le présent Produit est protégé par les lois américaines sur le droit d'auteur, les traités et conventions internationaux sur le droit d'auteur et d'autres lois. Le présent Produit comprend des œuvres sous licence et les concédants de licence de WB Games peuvent protéger leurs droits en cas d'infraction au présent Contrat.

Vous ne pouvez : (1) copier le Produit dans son intégralité sur un disque dur ou autre périphérique de stockage ; (2) distribuer, louer, prêter ou concéder sous licence tout ou partie du Produit ; (3) modifier ou préparer des œuvres dérivées du Produit ; (4) transmettre le Produit sur un réseau, par téléphone ou par tout moyen électronique, ou permettre l'utilisation du Produit dans un réseau, une configuration multiutilisateur ou un accès à distance, sauf dans le cadre d'une partie multijoueur en réseau du Produit sur des réseaux autorisés ; (5) concevoir ou distribuer des niveaux non autorisés ; (6) analyser par rétrotechnique le Produit, extraire le code source, ou essayer autrement de recréer ou découvrir tout code source

BATMAN: ARKHAM ORIGINS

sous-jacent, idées, algorithmes, formats de fichier, programmation ou interfaces d'interopérabilité du Produit par tout moyen quel qu'il soit, sauf dans la mesure expressément autorisée par la loi nonobstant une disposition contractuelle contraire, et seulement après avoir informé WB Games par écrit des activités visées ; (7) exporter ou réexporter le Produit ou toute copie ou adaptation en infraction aux lois en vigueur sans avoir obtenu au préalable une licence distincte auprès de WB Games (que WB Games peut octroyer ou ne pas octroyer à sa seule discrétion) et WB Games peut facturer des frais pour de telles licences distinctes.

Étant donné que WB Games souffrirait des dommages irréparables si les termes du présent Contrat n'étaient pas spécifiquement appliqués, vous acceptez que WB Games ait droit, sans obligation, autre garantie ou preuve de dégâts, à des recours équitables appropriés en matière de non-respect du présent Contrat outre les autres recours que WB Games pourrait avoir autrement en vertu des lois en vigueur. En cas de procès intenté par l'une ou l'autre des parties présentes au Contrat, la partie gagnante d'un tel procès sera autorisée à recouvrer auprès de l'autre partie tous les frais, honoraires d'avocats et autres dépenses encourus par ladite partie gagnante au cours du procès.

Service clientèle

Dans le cas improbable d'un problème avec votre Produit, de simples instructions devraient suffire à y remédier. Veuillez prendre contact avec le service clientèle de WBIE par téléphone au (+33) 155695083, par courriel à support@wbgames.comavant de renvoyer le Produit à un détaillant. Merci de ne pas renvoyer de Produit à WBIE sans nous avoir préalablement contactés.

Garantie limitée

WB Games garantit, dans toute la mesure de ses capacités, à l'acheteur consommateur d'origine du Produit, que le support sur lequel le Produit est enregistré est exempt de tout vice de matériau et de fabrication pour une période de cent quatre-vingts (180) jours à partir de sa date d'achat. En cas de détection d'un vice de matériau ou de fabrication pendant cette période de garantie de cent quatre-vingts (180) jours, WB Games s'engage à réparer ou remplacer gratuitement le Produit, selon son choix. Si le Produit n'est plus disponible, WB Games peut, à sa seule discrétion, remplacer le Produit par un autre produit de valeur comparable. Cette garantie ne s'applique à l'acheteur d'origine que si la date d'achat a été enregistrée à un point de vente ou que le client peut démontrer (à la satisfaction de WB Games) que le Produit a été acheté au cours des cent quatre-vingts (180) derniers jours.

Pour bénéficier de la garantie :

Veuillez signaler au service clientèle de WBIE le problème qui nécessite l'application de la garantie en contactant WBGames à support@wbgames.com. Si le technicien de WBIE ne peut pas résoudre le problème par téléphone ou par e-mail, il pourra vous autoriser à renvoyer le Produit, à vos risques et périls, frais de port et assurance prépayés à votre charge, accompagné de votre reçu d'achat daté ou d'une preuve d'achat similaire, dans la période de garantie de cent quatre-vingts (180) jours à l'adresse suivante :

Pole To Win Co.,
Ltd. Attn: Warner Bros.
Tech Support 9th Floor,
Skypark 1 8 Elliot Place
Glasgow G3 8EP
Écosse

WB Games ne peut être tenu responsable de retours non autorisés du Produit et se réserve le droit de renvoyer au client tout retour de Produit non autorisé. La garantie limitée est déclarée nulle et non avenue si : (a) le défaut constaté sur le Produit découle d'abus, d'une utilisation non conforme, de manque de soin ou de négligence ; (b) le Produit est utilisé avec des produits non vendus par ou n'étant pas sous licence du fabricant de plate-forme approprié ou de WB Games (y compris, de manière non exhaustive, les améliorations de jeu ne faisant pas l'objet d'une licence et les dispositifs de copie, adaptateurs et alimentations électriques) ; (c) le Produit est utilisé à des fins commerciales (y compris la location) ; (d) le Produit est modifié ou altéré ; ou (e) le numéro de série du Produit a été altéré, dégradé ou effacé.

Limites de garantie/clause de nonresponsabilité

À L'EXCEPTION DES DISPOSITIONS EXPRESSÉMENT STIPULÉES DANS LA PRÉSENTE ET DANS LA MESURE AUTORISÉE PAR LA LOI EN VIGUEUR, LE PRODUIT VOUS EST FOURNI DANS LE CADRE DU PRÉSENT CONTRAT « TEL QUEL » SANS AUCUNE GARANTIE D'AUCUNE SORTE. DANS LA MESURE AUTORISÉE PAR LA LOI EN VIGUEUR, LA GARANTIE LIMITÉE EXPRESSE DÉCRITE CI-AVANT REMPLACE TOUTES AUTRES GARANTIES ET REPRÉSENTATIONS. SAUF COMME INDIQUÉ DANS LA GARANTIE LIMITÉE SUSMENTIONNÉE, WB GAMES DÉCLINE TOUTE RESPONSABILITÉ RELATIVE À TOUTE AUTRE GARANTIE EXPRESSE OU TACITE, CONDITION OU AUTRE TERME APPLICABLES À CE PRODUIT, Y COMPRIS, DE MANIÈRE NON EXHAUSTIVE, LES GARANTIES TACITES, LES CONDITIONS OU AUTRES TERMES DE CONDITION, D'UTILISATION ININTERROMPUE, DE QUALITÉ MARCHANDE, D'ADÉQUATION À UN USAGE PARTICULIER ET DE NON-CONTREFAÇON. CERTAINS PAYS NE PERMETTENT PAS L'EXCLUSION DE CERTAINES GARANTIES TACITES, CERTAINES CONDITIONS OU CERTAINS AUTRES TERMES, IL SE PEUT DONC QUE L'EXCLUSION SUSMENTIONNÉE NE VOUS CONCERNE PAS. CETTE GARANTIE VOUS CONFÈRE DES DROITS SPÉCIFIQUES RECONNUS PAR LA LOI, DONT ÉVENTUELLEMENT CERTAINS DROITS VARIANT D'UN PAYS À L'AUTRE. DANS L'ÉVENTUALITÉ OÙ UNE

BATMAN: ARKHAM ORIGINS

GARANTIE DE CE TYPE NE POURRAIT ÊTRE EXCLUE, LESDITES GARANTIES APPLICABLES À CE PRODUIT SONT LIMITÉES À LA PÉRIODE DE CENT QUATRE-VINGTS (180) JOURS PRÉCÉDEMMENT DÉCRITE.

Limitation de responsabilité

DANS LA MESURE AUTORISÉE PAR LA LOI EN VIGUEUR, WB GAMES NE SAURAIT EN AUCUN CAS ÊTRE RESPONSABLE POUR UN QUELCONQUE DES DÉGÂTS SUIVANTS : (1) DIRECT ; (2) SPÉCIAL ; (3) CONSÉCUTIF ; (4) PUNITIF ; (5) INDIRECT ; (6) DOMMAGES MATÉRIELS ; (7) PERTE DE SURVALEUR ; (8) DÉFAILLANCE OU DYSFONCTIONNEMENT INFORMATIQUE ; ET (9) DOMMAGES POUR BLESSURES CORPORELLES (SAUF SI DE TELLES BLESSURES SONT DUES À LA NÉGLIGENCE DE WB GAMES), RÉSULTANT DE LA POSSESSION, DE L'UTILISATION OU DU MAUVAIS FONCTIONNEMENT DE CE PRODUIT, MÊME SI WB GAMES A ÉTÉ INFORMÉ DE LA POSSIBILITÉ DE TELS DOMMAGES. LA RESPONSABILITÉ DE WB GAMES NE DEVRA PAS DÉPASSER LE PRIX RÉELLEMENT PAYÉ POUR LA LICENCE D'UTILISATION DE CE PRODUIT. CERTAINS PAYS N'AUTORISENT PAS LA LIMITATION OU L'EXCLUSION DE CERTAINES CATÉGORIES DE DOMMAGES, DE SORTE QUE LES LIMITATIONS OU EXCLUSIONS CI-DESSUS PEUVENT NE PAS S'APPLIQUER À VOUS ET VOUS POUVEZ ÉGALEMENT DISPOSER D'AUTRES DROITS LÉGAUX VARIANT D'UN PAYS À L'AUTRE. LE CAS ÉCHÉANT, LA RESPONSABILITÉ DE WB GAMES SERA LIMITÉE DANS TOUTE LA MESURE PERMISE PAR LA LOI EN VIGUEUR. RIEN DANS LE PRÉSENT CONTRAT NE SAURAIT ÊTRE INTERPRÉTÉ COMME LIMITANT OU EXCLUANT LA RESPONSABILITÉ DE WB GAMES DANS LES CAS OÙ UNE TELLE RESPONSABILITÉ NE PEUT ÊTRE LIMITÉE OU EXCLUE EN VERTU DE LA LOI EN VIGUEUR.

Utilisateurs finaux uniquement

Les limitations ou exclusions de garantie et responsabilité contenues dans le présent Contrat n'affectent ni ne portent préjudice aux droits statutaires du consommateur, à savoir une personne faisant l'acquisition de bien autrement que dans le cadre d'affaires. Les limitations ou exclusions de garantie, recours ou responsabilité contenus dans le présent Contrat vous sont applicables uniquement dans la mesure où ces limitations ou exclusions sont permises par les lois de la juridiction où vous vous trouvez.

Généralités

Les conditions établies dans ce Contrat, y compris les limitations de garantie/clause de non-responsabilité et limitation de responsabilité, sont des éléments fondamentaux à la base du contrat conclu entre WB Games et vous. WB Games ne pourrait fournir le Produit dans la réalité économique sans de telles limitations. De telles limitations de garantie/clause de non-responsabilité et limitation de responsabilité s'appliquent au bénéfice des concédants de licence, successeurs et cessionnaires de WB Games. Le présent Contrat représente l'intégralité du contrat concernant cette licence entre les parties et remplace tous les contrats et interprétations précédents conclus entre elles à l'égard du sujet du présent document. Le présent contrat ne peut être modifié que par un écrit souscrit par les deux parties. Si une quelconque des dispositions du présent Contrat est considérée illégale, non valable ou non applicable pour quelque raison que ce soit, une telle disposition sera, dans la mesure requise, jugée comme exclue du présent Contrat et les dispositions restantes du présent Contrat ne seront pas affectées. Si une disposition est considérée illégale, non valable ou non applicable dans la mesure permise par la loi en vigueur, une telle disposition sera corrigée uniquement dans la mesure requise afin de la rendre applicable. La langue du présent Contrat est l'anglais. Si vous avez reçu une traduction de ce présent Contrat dans une autre langue, ce n'est que par souci de commodité. Le présent Contrat doit être interprété d'après le droit californien étant donné que ce droit s'applique aux contrats conclus entre les habitants de Californie et devant être exécutés en Californie, à l'exception des éléments régis par la loi fédérale ; et vous acceptez la juridiction exclusive des tribunaux de l'état et fédéraux situés à Los Angeles, Californie (États- Unis). Nonobstant ce qui précède, WB Games disposera du droit d'intenter une action en justice contre un utilisateur final dans les tribunaux de la juridiction dans laquelle ledit utilisateur final est domicilié.



BATMAN: ARKHAM ORIGINS

Dolby Digital



Dolby and the double-D symbol are trademarks of Dolby Laboratories.

Scaleform

Autodesk
GAMEWARE
Scaleform

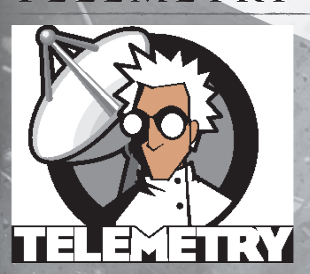
This software product includes Autodesk® Scaleform® software, © 2013 Autodesk, Inc.

Unreal Technology



Unreal® Engine, copyright 1998-2013 Epic Games, Inc. Unreal, Unreal Technology and the Powered by Unreal Technology logo are trademarks or registered trademarks of Epic Games, Inc.

Telemetry



Uses Telemetry Performance Visualizer. Copyright (C) 2009-2013 by RAD Game Tools, Inc.

BATMAN: ARKHAM ORIGINS